

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah menengah atas (SMA) memiliki peranan sangat penting kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis dan terencana. Dalam pendidikan jasmani, guru mempunyai peran sebagai pengajar dan pendidik karena di dalamnya terdapat kompetensi yang harus dicapai oleh siswa berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Diharapkan ketiga aspek tersebut dapat berjalan seimbang atau saling melengkapi. Disinilah peran guru pendidikan jasmani sangat penting untuk mengoptimalkan pembelajaran. Salah satunya dengan selalu berusaha untuk memberikan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang dimiliki siswa di sekolah.

Guru pendidikan jasmani harus mempunyai pemahaman berkaitan dengan karakteristik siswa sekolah menengah atas (SMA) karena mengendalikan proses pembelajaran di lapangan jauh lebih sulit dari pada di kelas. Pada saat pembelajaran pendidikan jasmani siswa akan cenderung bertindak semaunya sendiri dan terkadang tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini tidak boleh dibiarkan, guru harus dapat mengatasi permasalahan ini dengan cara memberikan model pembelajaran yang menarik minat dan peran aktif siswa. Dan perlu dipahami guru pendidikan jasmani, bahwa pendidikan jasmani mengutamakan pada berlangsungnya proses bukan pada hasil keterampilan sehingga keaktifan dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan bukti dari kesuksesan pembelajaran.

Kesuksesan pembelajaran juga terlihat ketika siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran olahraga. Guru perlu memahami kondisi siswa di lapangan dan tidak hanya menuntut pada ketercapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) tetapi harus diimbangi dengan pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton dan lebih bervariasi. Sering kali siswa belum mengerti dan menguasai pembelajaran olahraga tertentu tetapi sudah dilakukan pengambilan nilai (evaluasi) sehingga akibatnya hasil belajar kurang optimal. Hasil belajar yang kurang optimal menyebabkan banyak siswa yang mengeluh karena merasa belum menguasai materi yang sudah diajarkan tetapi sudah diadakan penilaian. Keadaan demikian akan menyebabkan nilai yang diperoleh siswa menjadi tidak maksimal. Hal ini perlu dikoreksi meskipun guru dengan keterbatasan waktu yang dimiliki dapat mengefektifkan waktu

dalam pembelajaran sehingga siswa mengerti dalam penguasaan materi yang diajarkan.

Salah satu materi satu cabang olahraga yang diajarkan dalam pendidikan jasmani untuk sekolah menengah atas yaitu: bola basket. Bola basket adalah salah satu sub mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah atas. Penguasaan teknik dalam bola basket diberikan pada saat pembelajaran di sekolah, yang sudah tercantum pada silabus dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa . Dalam prakteknya guru dapat mengembangkan berbagai pembelajaran yang menarik, salah satunya pada pembelajaran bola basket dengan menggunakan media pembelajaran.

Saat ini perkembangan pembelajaran sudah bervariasi dengan penggunaan media pembelajaran yang beragam dan mudah didapatkan. Media pembelajaran merupakan sebuah bentuk media yang dikemas dengan ide kreatif yang dapat dikembangkan untuk mempermudah suatu pembelajaran. Penerapan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kesulitan agar hasil yang diperoleh menjadi maksimal. Dengan syarat seorang guru pendidikan jasmani dapat mengorganisasi pembelajaran dan memotivasi anak untuk terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Untuk itu, penerapan media pembelajaran dirasa tepat untuk pembelajaran *lay up* karena sering kali siswa merasa kesulitan saat pembelajaran karena masih banyak sekali bagian yang perlu diperhatikan misalnya : gerakan langkah awalan, lompatan, pegangan bola dan pelepasan bola pada ring. Diharapkan kesulitan *lay up* yang biasa terjadi dapat diselesaikan dengan media pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran sebagai bentuk pembelajaran yang bersifat pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM ) sangat diperlukan misalnya : video pembelajaran yang digunakan untuk menampilkan video tentang *lay up* bola basket yang bertujuan memberikan gambaran pada siswa , *checkmark* berbentuk telapak kaki dari kardus yang dirancang sebagai pijakan langkah *lay up*, bola dibawah ukuran standart yang bertujuan agar siswa lebih menguasai bola, sticker dirancang sebagai awalan langkah *lay up* dan sasaran yang ditempelkan ke ring, dan ring modifikasi dirancang sebagai pengganti ring sebenarnya. Sekumpulan media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran yang banyak tersebut dapat diterapkan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menambah sarana olahraga yang dimiliki oleh sekolah sehingga tidak banyak siswa yang mengantri untuk bergantian

menggunakan sarana yang tersedia. Guru dapat memperbanyak media pembelajaran agar pembelajaran berlangsung lancar dan efektif karena siswa lebih aktif dengan adanya media pembelajaran. Selain itu, diharapkan dengan adanya media pembelajaran akan meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias dan bersemangat. media pembelajaran merupakan alternatif untuk mengatasi permasalahan *lay up*. Banyak sekali siswa yang masih melakukan kesalahan dalam melakukan teknik *lay up* yang benar dan merasa kesulitan pada saat melakukan langkah *lay up* karena mereka masih terbiasa seperti berjalan, misalnya: dengan cara mengangkat kaki kanan dan diikuti ayunan tangan kiri. Padahal untuk langkah *lay up* kanan gerakan langkah kaki kanan diikuti ayunan tangan kanan. Hal ini merupakan tugas seorang guru untuk memberikan solusi pembelajaran yang sesuai dengan kesulitan yang sering dialami tetapi kadang siswa belum dapat mencerna apa yang telah disampaikan guru.

Guru menganggap siswa sudah mempunyai pemahaman dan sudah dapat mempraktekkan *lay up* dengan benar padahal siswa masih belum dapat memahami bentuk gerakan-gerakan yang bersifat mendasar. Baik itu berkaitan dengan langkah *lay up* yang sering kali kelebihan maupun tumpuan awal yang salah atau disebut *traveling* pada permainan bola basket. Selain itu, pada saat melepaskan bola juga terkadang melenceng dari ring menjadikan bola tidak masuk karena siswa kurang fokus pada ring. Siswa cenderung mengabaikan materi yang sudah dijelaskan dan dicontohkan oleh guru karena untuk mempraktekkan *lay up* membutuhkan pemahaman dari gerakan perbagian menuju ke gerakan yang sifatnya keseluruhan. Dengan demikian, siswa harus lebih fokus dalam memahami dan mengikuti pembelajaran *lay up* bola basket.

Bola basket termasuk salah satu olahraga yang banyak diminati oleh para siswa tetapi hal ini tidak menjadikan siswa nya menguasai peraturan di dalamnya. Teknik- teknik permainan bola basket yang diujikan di sekolah salah satunya adalah menembak (*shooting*) yang dibagi menjadi 2 yaitu : *lay up* dan *free throw*. Dari kedua item tersebut, *lay up* adalah yang paling sulit dilakukan siswa , masalah inilah yang terjadi pada siswa kelas X IPS 5 SMA Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui program pengalaman lapangan (PPL) dan wawancara dengan guru mata pelajaran penjaskes SMA Negeri 6 Surakarta menunjukkan bahwa dari 22 siswa yang terdiri dari 7 putra dan 15 putri, lebih dari 70% siswa kelas X IPS 5 belum mencapai target kriteria ketuntasan minimal (KKM) di sekolah, yaitu : nilai 70.

Bermula dari data yang diperoleh peneliti ingin memberikan solusi dengan cara penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *lay up* kanan. Penerapan media pembelajaran dipilih karena bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai bagaimana cara melakukan teknik *lay up* bola basket dengan benar. Menerapkan pembelajaran yang mampu memicu motivasi siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar *lay up* bola basket adalah tujuan dari penelitian. Media pembelajaran di rancang dari pembelajaran yang bersifat gerakan bagian menuju gerakan keseluruhan. Dengan penerapan media pembelajaran, siswa diharapkan akan lebih mudah menguasai teknik *lay up* lewat pengulangan gerakan-gerakan dan mampu membiasakan siswa dengan kondisi yang sesungguhnya.

Dari permasalahan yang sering kali dihadapi oleh guru pendidikan jasmani dalam memberikan pembelajaran, maka peneliti merasa tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Lay Up* Kanan Bola Basket Pada Siswa Kelas X IPS 5 SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimanakah penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar *lay up* kanan bola basket pada siswa kelas X IPS 5 SMA Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017?

Definisi operasional variable :

### **1. Media pembelajaran**

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bola basket pada siswa kelas X IPS 5 SMA Negeri 6 Surakarta ini terdiri dari media pembelajaran audio visual, checkmark berupa telapak kaki sebagai alat bantu pijakan langkah *lay up*, checkmark berupa sticker yang akan ditempelkan pada ring, bola basket dibawah ukuran standart yaitu ukuran 6 dan 5 sebagai alat bantu agar siswa dapat lebih menguasai bola dalam melakukan teknik *lay up* dalam bola basket, dan ring yang di modifikasi sebagai alat bantu untuk merangsang motivasi siswa untuk melakukan gerakan teknik *lay up* bola basket dan tinggi yang dibuat dibawah ukuran standart agar siswa dapat lebih mudah melakukan gerakan *lay up* dalam bola basket.

## 2. Hasil belajar lay up bola basket

Kriteria Hasil belajar *lay up* kanan siswa kelas X IPS 5 SMA Negeri 6 Surakarta diperoleh dari perubahan Kemampuan siswa kelas X IPS 5 SMA Negeri 6 Surakarta dalam melakukan gerakan-gerakan teknik *lay up* kanan dalam permainan bola basket, yang di nilai dari aspek *kognitif, psikomotor, dan afektif*.

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan di atas, tujuan penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan hasil belajar *lay up* kanan bola basket pada siswa kelas X IPS 5 SMA Negeri 6 Surakarta tahun ajaran 2016/2017.

### D. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

#### 1. Bagi guru pendidikan jasmani kelas X IPS 5 di SMA Negeri 6 Surakarta

Guru dapat memanfaatkan metode-metode termutakhir atau terbaru yaitu penerapan media pembelajaran, Dan untuk meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugasnya secara profesional, terutama dalam pengembangan media pembelajaran untuk menapatkan penilaian yang lebih real.

#### 2. Bagi siswa kelas X IPS 5 SMA Negeri 6 Surakarta

Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dalam mengikuti pembelajaran penjas, Menambah wawasan kepada siswa bahwa penggunaan alat bantu sederhana mampu meningkatkan hasil belajar *lay up* dalam bola basket, dan Dapat meningkatkan minat dan kemampuan *lay up* dalam permainan bola basket, serta mendukung pencapaian prestasi dalam permainan bola basket.

#### 3. Bagi Lembaga SMA Negeri 6 Surakarta

Meningkatnya hasil belajar penjas di sekolah dan Memiliki daya tarik pada siswa terhadap suasana belajar pendidikan jasmani yang menyenangkan sehingga dapat menjadi nilai tambah pendidikan jasmani di sekolah.